NUS-NÖ2J-JPN

NINTENDO64



本格相撲対戦&最強横綱育成ゲーム

64大相撲2

ごあいさつ

このたびは任天堂"NINTENDO 64"専用ソフト「64大相撲2」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」はカセットと共に大切に保管してください。

健康上のご注意

⚠ 警告

- 疲れた状態や、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面などを見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じた場合は、直ちに使用を中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。
- ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 目の疲労や乾燥、異常に気づいた場合、一旦使用を中止し5分から10分の休憩をしてください。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合には、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

⚠ 注意

- 健康のため、ゲームをお楽しみになる時は、部屋を明るくしテレビ画面からできるだけ離れてご使用ください。
- 長時間ゲームをする時は、適度に休憩をしてください。めやすとして1時間ごとに10~15分の小休止をおすすめします。

振動パックを使用される場合

⚠ 警告

- 頭部・ひじ・ひざなどの骨部や顔及び腹部など、身体の各部に振動パックやコントローラを当てて使用しないでください。また骨粗鬆症と診断された方、骨や関節に疾患があり治療を受けている方は振動パックを絶対に使用しないでください。
- 指・手・手首・腕に骨折、脱臼、肉離れ、捻挫などのけがをしているときは、振動パックを絶対に使用しないでください。振動パックの振動により、症状が悪化する可能性があります
- 振動パックを利用して、連続して長時間遊ばないでください。めやすとして30分ごとに5分以上の休憩をしてください。

本格相撲対戦&最強横綱育成ゲーム

64大相撲2

“相撲”、それは伝統と格式を持った、日本最強の国技。
昔は宮中の行事として、そして庶民の娯楽として親しまれてきた“相撲”は、日本人一人一人の心の奥深くに根差した文化である。
その文化は、歴史と共にあらたな力士たちによってさらにつくられていく。やがて“相撲”が、世界の文化となる日まで。
『64大相撲』をしのぐ新たな最強伝説が、今ここに始まる。

CONTENTS 目次

ゲームの特徴

- 登場する力士は個性派揃いの47人！決まり手は50種、華やかな得意技も必見です！
- 最強力士を育てあげる「ストーリーモード」をはじめ、1P~4Pで楽しめる本格相撲ゲームの数々！
- 臨場感満点の実況アナウンスで興奮の勝負を盛りあげます。
- 戦いの場はバラエティに富んだ9つのステージから選択可能（「とりくみモード」）！土俵の特性が勝負の明暗を分ける！？
- 「ぶつかり」「つっぱり」「しこふみ」「はこびあし」「もちあげ」「じゅうなん」「うけみ」「てっぽう」の8つのミニゲームが楽しめます。（「ストーリーモード」）
- 「振動パック」対応。さらにエキサイティングな戦いを楽しめます。

■登場する力士たち

64大相撲2では総勢47人の力士が登場します。


出雲綱 いずもつな

雲魁 うんかい



彩朱雀 あやすざく


鬼瓦 おにがわら


大順 たいじゅん


神楽 かぐら


赤富士 あかふじ

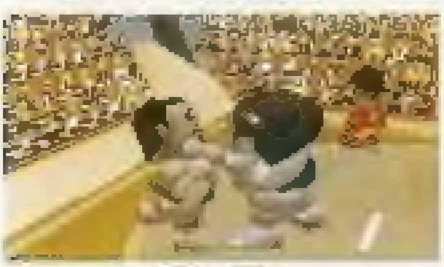

倭光 わこう

前頭一	時椿（ときつばき）	枕歌（まくらうた）
前頭二	鈴の風（すずのかぜ）	纏雪（まといゆき）
前頭三	石畳（いしだたみ）	泉水（いずみみず）
前頭四	石砕（いしくだき）	熊の国（くまのくに）
前頭五	春霞（はるがすみ）	南海山（なんかいざん）
前頭六	大白虎（だいびゃっこ）	烈光（れっこう）
前頭七	葉桜（はざくら）	桃園（ももぞの）

前頭八	白狼（はくろう）	海風（うみかぜ）
前頭九	玄武島（げんむしま）	竜鬼将（りゅうきしょう）
前頭十	渡鳥（わたりどり）	破天荒（はてんこう）
前頭十一	鳳仙華（ほうせんか）	唐獅子（からじし）
前頭十二	行灯（あんどん）	秋時雨（あきしぐれ）
前頭十三	砂々錦（ささにしき）	風魔（ふうま）
前頭十四	天の剣（あまのつるぎ）	道標（みちしるべ）
前頭十五	迷道（まよいみち）	燈火（ともしび）
番外	鞘燕堂（さやえんどう）	守札（まもりふだ）
	青竜神（せいりゅうしん）	凶竜（きょうりゅう）
	薪山（たきぎやま）	氷狐（ひょうこ）
	巌（いわお）	七光（ななひかり）
	穂富上浮（ほとむあっぷ）	

■ステージ選択

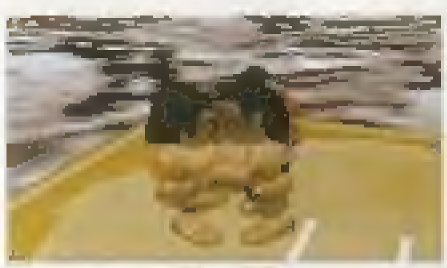
さまざまなシチュエーションでの対戦が楽しめます。土俵の特性が勝負の明暗を分けることも…。（とりくみモードで選択可能です）

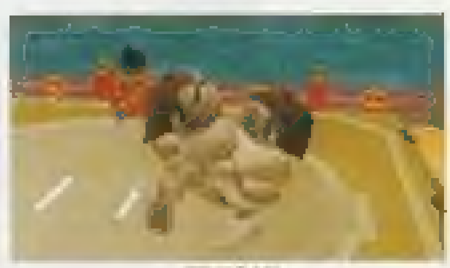

両　国


大　阪

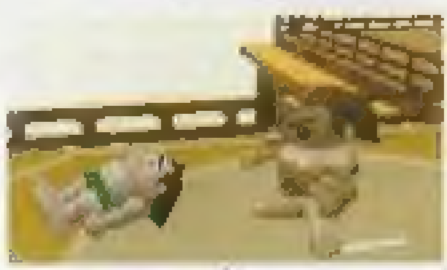

名古屋


福　岡


月　面


屋形船


露天風呂


寺


橋

コントローラの操作

■コントローラ各部の名称■





コントローラコネクタへの接続

このゲームは1～4人でプレイできます。コントローラコネクタ1～4はそれぞれ1P～4Pコントローラのプレイヤーに対応しています。正しく接続しないとゲームができません(1人プレイ時はコントローラコネクタ1に接続してください)。
また、本体にコントローラを接続する場合やゲーム中にプレイ人数をかえたい場合は、一度電源を切ってから接続してください。電源を切らずにコントローラを接続しても操作はできません。

NINTENDO64 コントローラについて

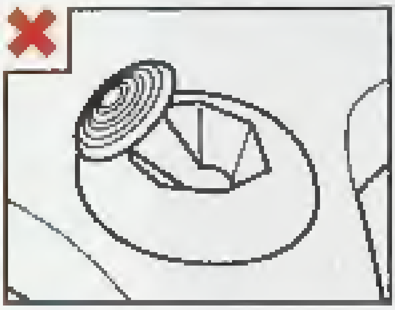
NINTENDO 64コントローラを使用する上で、次のことに注意してください。

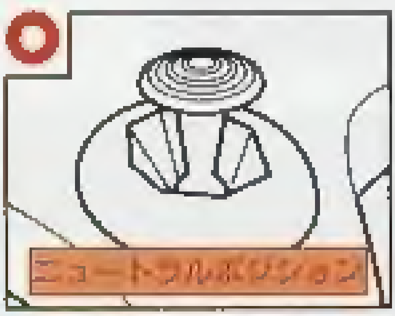
3Dスティックの機能

この3Dスティックは、スティックの傾斜角度と方向を読み取ることにより、微妙な操作ができるアナログ方式のスティックです。そのため、従来の十字キーでは表現しにくかったキャラクターなどの微妙な動きも可能になります。

＊NINTENDO 64本体の電源スイッチを入れる時に、コントローラの3Dスティックの部分に触らないでください。

＊本体の電源スイッチが入った時の、3Dスティックの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。

✕


○


この時に、3Dスティックが傾いている場合（左上の図）、傾いた状態が「ニュートラルポジション」と設定されます。このようにニュートラルポジションの位置がズレた状態では、3Dスティックが正常に操作できなくなります。

正しいニュートラルポジションの位置（左下の図）に修正する場合、次の操作をしてください。

3Dスティックから指を離し、Lトリガーボタンと Rトリガーボタンを押しながらスタートボタンを押してください。（再設定機能）

＊3Dスティック内部に液体や異物を入れないでください。故障の原因となります。もし誤って入った場合は、お買い上げ店にご相談ください。

＊3Dスティックの使用方法については、各操作説明をご覧ください。

コントローラの握り方

このゲームでは右図のような握り方に対応しています。



3Dスティック操作
ライトポジション

ゲームを始める前に

カセットをNINTENDO64本体にセットし、電源スイッチをONにしてください（このとき、3Dスティックには触らないでください）。オープニングデモ画面が始まり、その後タイトル画面が表示されます。ここでスタートボタンを押せばモードセレクト画面に移ります。



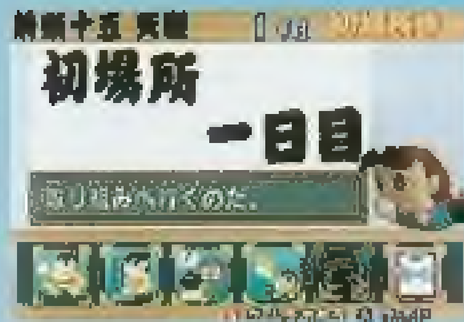


64大相撲2では

ストーリーモード・とりくみモード・たいせんりきしモード・れんしゅうモード・オプションモードの5つのモードがあります。

■ストーリーモード

（詳しい遊び方はP.14を見てね！）



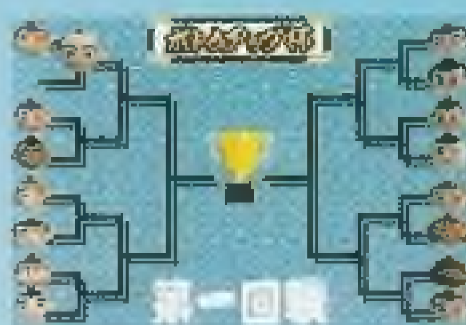
前頭15枚目からスタートして、1場所15日間・年間6場所で5年かけて横綱をめざします。
取組の間、600以上のイベント、8つのミニゲームで成長値をUPさせることができます。横綱めざし、徹底的に鍛えあげてください。

■とりくみモード

（詳しい遊び方はP.28を見てね！）

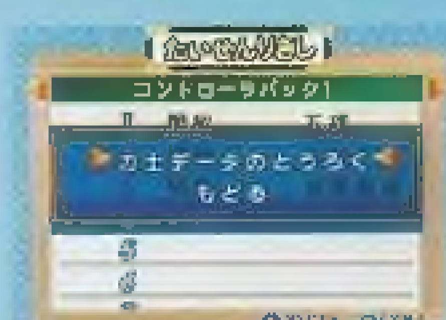


●とりくみモード
ゲームに登場する力士を使って　コンピュータ対戦、友達との対戦などを行います。
ストーリーモードで作ったキャラクターもここで対戦できます。



●ボトムアップ杯
16人の力士で勝ち抜き戦を行います。最大4人まで参加できます。（Watchモードでプレーヤー以外の全試合を自動的に観戦することができます）

■たいせんりきしモード



ストーリーモードで作った力士を、たいせんりきしモードに力士の登録を行います。（すでにコントローラパックに登録されている力士は表示され、データのあいている力士を登録します）

■れんしゅうモード



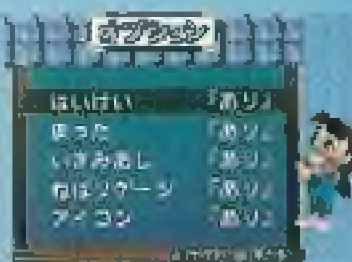
わざをかけるタイミングや防御を相手の力士の動きに合わせ練習するモードです。始めてゲームをするときはこのモードを選び、操作方法をマスターすることをおすすめします。

最初のうちは取組時での操作方法を把握するために使用して下さい。

●**力士の決定**＝自分の使う力士やコンピュータの力士を3Dスティックの左右で選択し、A ボタンで決定。確認後、A ボタンを押すと取組画面へ。

●**相手の動きを決定**＝取組画面の中でスタートボタンを押すと対戦力士の攻撃を固定する画面がウィンド上に表示され、それを3Dスティックの上下で選択し、A ボタンで決定。相手力士の動きを1つに固定し防御やわざをかけるタイミングを練習してください。

■オプションモード



取組の際の表示･音声･ルールなどの有無の設定ができます。

●**はいけい**＝取組中の「はいけい」の有無を設定します。

●**まった**＝ストーリーモードでの「まった」の有無を設定します。

●**いさみあし**＝ストーリーモードでの「いさみあし」の有無を設定します。

●**ねばりゲージ**＝取組中の「粘りゲージ」の有無を設定します。

●**アイコン**＝取組中の粘りゲージの横に出る「アイコン」の有無を設定します。

●**じっきょう**＝取組中の「実況中継」の有無を設定します。

●**けっかひょうじ**＝取組終了後の「結果表示」の有無を設定します。

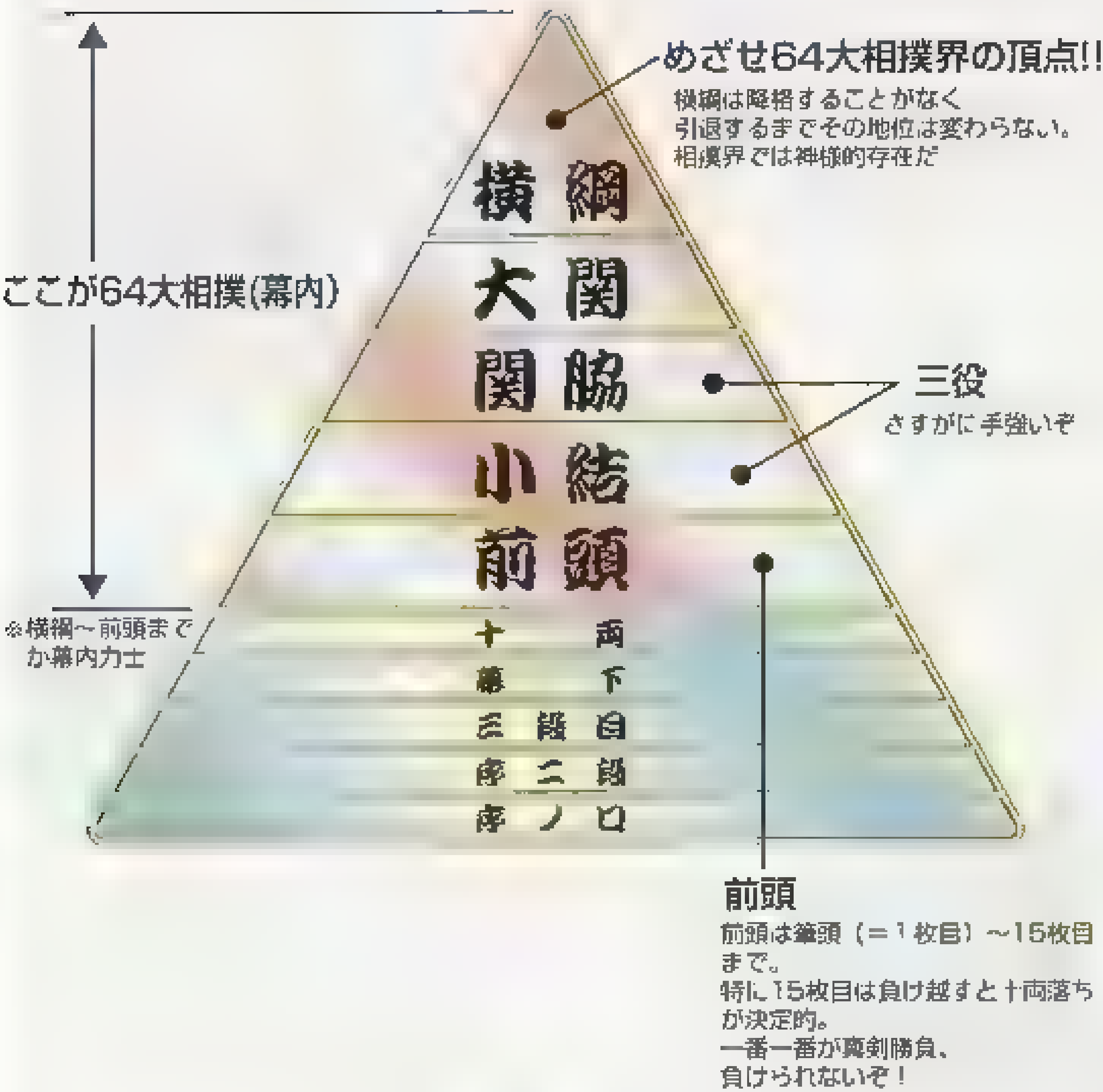
●**ひづけひょうじ**＝ストーリーモードで日付の表示の有無を設定します。

●**オプションのセーブ**＝オプションモードで設定したことをセーブします。

成績ひとつで天国と地獄、強敵・ライバルぞくぞくひしめく

これが64大相撲のキビシー世界だ！

64力士の格付け



取組の始まりと力士の基本の動き

基本の動き

取組の始まりは両力士の仕切りから。勝負は仕切り、立ち合いから始まっているぞ！

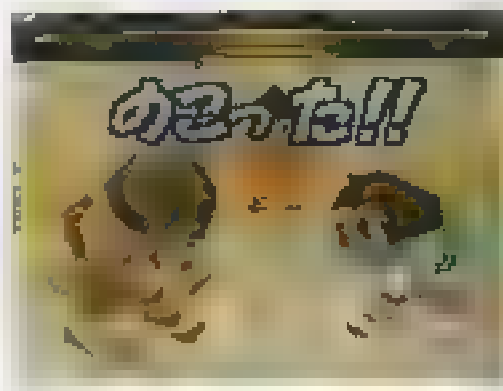
1. 仕切り

すもうはまず相手力士との仕切りから始まる。両手を地におろして立ち合いの身構えをするんだ。

操作：3Dスティックの左右で自分の力士の仕切り位置の前後を決めます。

続いてCボタンを押すと仕切りの動作に入ります。

2. 立ち合い



左右に回り込む ▲▼

まわしをとる ◀

ぶちかまし ▶

※力士が仕切り中、行司が「はっけよーい」「のこった」と言った時、Cボタンを押すと変化技を出します。

3. 立ち合い後の通常技



●相手と離れているとき

突っ張り

もぐる

左右に回り込む

●相手と組んだとき

寄る

まわしを切る

下手投げ

上手投げ

■ほかにもこんな技があるぞ

※64大相撲2の全技はP35を見てね

状況技（特定の状況でのみ出せる技。土俵際での、うっちゃりなど）

得意技（個々の力士の持ち技。ストーリーモードでは、各力士たちあいから繰り出してくる技。加えて、基本技をきたえると修得できます。得意技を出したくない時はZトリガボタンを押したままにして通常技を入力します）

連続技（技を耐えた相手に連続して攻撃する技）

返し技（相手の攻撃を返す技）

[illegible]技（崩れたところから攻撃され、それを反撃する技）

先読み技（先読み防御した時に反撃する技）

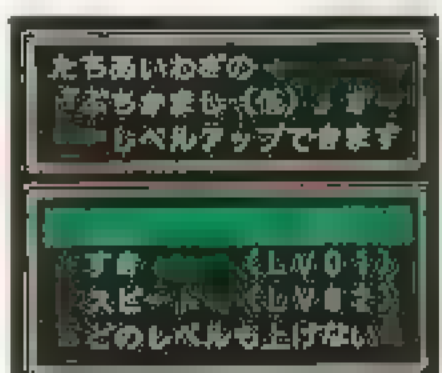
4. 技のレベルアップと修得

今回、64大相撲2は、取組中に技を使うことによって、経験値が上がります。経験値が100になると、

いりょく（技の攻撃力が上がります）
すき　　（技のすきが少なくなります）
スピード（技のスピードが上がります）

の3つの項目の中から1つのレベルが上がります。
レベルは、各項目最大、28です。
この技のレベルを上げることによって技を修得できます。

例） 突っ張り	LV5	→	張り手
上手投げ	LV5	→	上手出し投げ
ぶちかまし 立ち合い回り込み	LV5 LV5	→	八艘飛び



技の操作アドバイス

64大相撲2でどんどん勝って強くなるには、攻めと守りのときのコツを覚えよう。
いろいろあるよ！

攻め

離れているときの得意技は、相手力士との距離によって技が異なります。
組んだときの得意技は、相手が赤くなった時に入力しよう。

防御

技と逆方向に3Dスティックを入れると防御できる。例えば、相手が○ボタンで技を出したときは3Dスティックを左方向に入れると防御できます！
3Dスティックを真ん中の位置にしておくと防御できます。
あらかじめ相手の技を予想して防御すると反撃しやすいぞ。

技を出しすぎたり攻撃を受け続けると「スタミナ」のゲージが減っていきます。力士の表情、目の様子が変化します。「ねばり」のゲージが赤くなると回復しなくなります。



技を空振りした時や防御されたときに技を入力すると赤くなり技の入力ができなくなります。



取組中のコツ①

防御方向を間違えるとカウンターになって15倍のダメージを受けます！



取組中のコツ②

得意技は相手が赤くなっている時にCボタンで入力。
その時、先読みになって先読み技が出てしまう時は、Rボタンを押しながら技を出せば得意技が出せます。

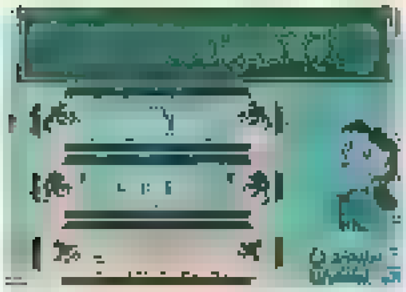


取組中のコツ③

取組中に出るアイコンで相手の技、防御方向がわかります。



ストーリーモード



モード選択画面から、ストーリーモードをＡボタンで選択したら、最初から始めるときは、名前を決めて力士の外見（体型・顔の形・まわしの色など）や、パラメータ（バランス・スピード・ちから・スタミナなど）を決定し、しこ名を決めて、自分の力士を作りましょう。

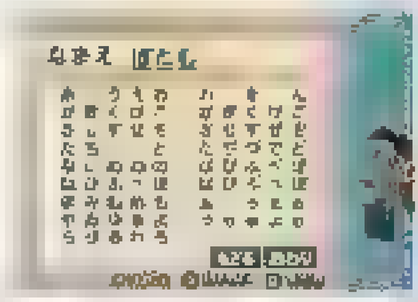
また、取組中に技を使うことで、経験値をUPさせ、技のレベルを上げ、技を修得することができるし、8種類のミニゲームでパラメータもUPできるぞ。

前頭15枚目から、1場所15日間、年6場所で5年間かけて横綱を目指しスタートだ！



コントローラパックにセーブした続きから始めるときは、「つづきから」を。セーブされているデータがいっぱいのときは、「さくじょする」をＡボタンで選択し、始めるデータを決定したり、削除したりできます。

1. 自分の力士を作ろう！

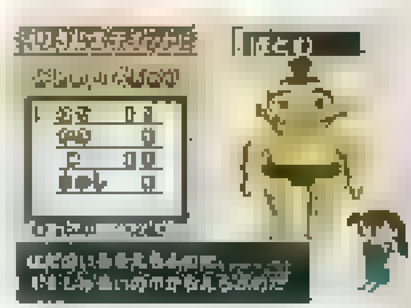


はじめに、キャラの名前を決めてください。

これは、しこ名ではありません。

カーソルで文字を指定し、Ａボタンで決定してください。最後に、カーソルを「おわり」に移動し、Ａボタンを押して りきしエディット画面に切替ります。



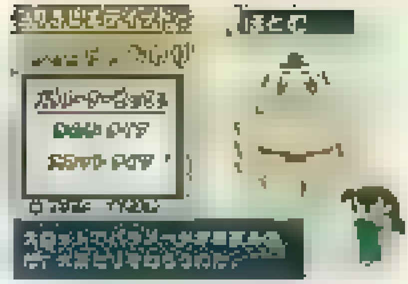


りきしエディット画面では「かたち」「いろ」を選択し、Ａボタンで決定すると、3Dスティックの上下で「からだ」「あたま」「め」「くち」（「かたち」を選択した時）、「はだ」「かみ」「め」「まわし」（「いろ」を選択した時）を選択し、左右で各項目の内容を決定します。

すべての項目を設定したら、Ｂボタンでメニュー画面にもどります。

最後に、「おわり」を選択し、Ａボタンで決定してください。

すると、パラメータせってい画面になり「かんいタイプ」か、「スロットタイプ」かを説明キャラの言っている内容を見て選択し、Aボタンで決定してください。

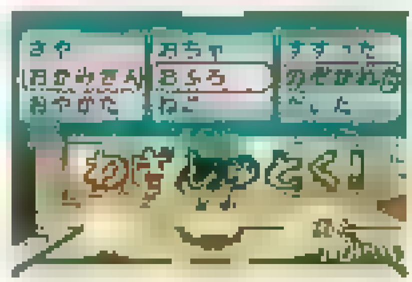


a かんいタイプ



バランス・ちから・たいりょく・スピード・にんき・わざの6種類の特徴（上部のウィンドで特徴を説明）をもった力士を1人、3Dスティックの左右で選択し、Aボタンで決定します。
ここで決定した力士は、つよさのパラメータやしこ名が最初から決まっています。この時、実況中にしこ名が呼ばれます。

b スロットタイプ



スロットを30回押して、つよさのパラメータを決めます。スロットは、3Dスティックの下でスタートし、Cボタンで止まります。
ランダム性が高いのですが、初期から修得できない技をおぼえることができます。ここで決定した力士は、しこ名が決まっていません。

力士のパラメータを設定すると画面が切り替わり、3Dスティックの左右で、次の3つの画面に切り替わります。内容を確認してください。
最後にAボタンで終了し、ストーリーがスタートします。

■ようし



パラメータを設定した力士のしこな・ふりがな・なまえ・ばんづけ・体重・にんきが表示されています。「スロットタイプ」でパラメータの設定をした力士は、しこな・ふりがなは、表示されません。

■つよさ



各力士の心・技・体のくわしいパラメータが表示されています。

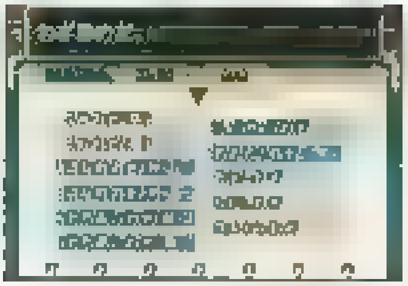
しゅうちゅう（心）	攻撃・防御のタイミング
バランス（心）	テクニック系の技の防御力
じゅうなん（心）	パワー系の技の防御力
こうげき（技）	パワー系の技の攻撃力
きようさ（技）	テクニック系の技の攻撃力
スピード（技）	移動スピード
ちから（体）	攻撃・防御のパワー
たいりょく（体）	力士のもつねばりゲージの量
スタミナ（体）	力士の持久力

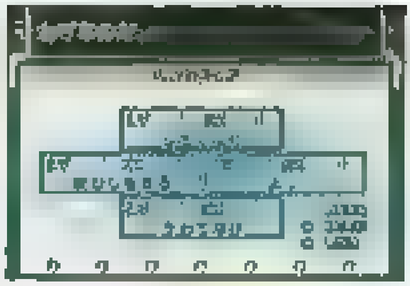
※「かんいタイプ」でパラメータを設定した力士のみ、「つよさ」のパラメータの値の変更ができます。

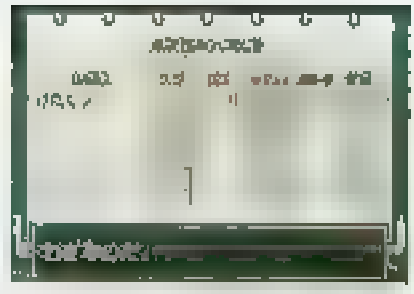
「つよさ」のパラメータの値の変更の仕方

「ようし」「つよさ」「わざ」の画面でAボタンを押すと、「つよさ」のパラメータの値にカーソルが表示されます。それを3Dスティックで移動させ、値を変更する所でAボタンを押すと矢印が表示され、3Dスティックの上下（最初は下のみ使用）で値を変更し、再びAボタンを押すと、カーソルを移動させる状態にもどります。変更が終了したら「おわり」にカーソルを移動させ終了します。（上部に終了の確認が表示されます）

■わざ







3Dスティックの下で、カーソルがわざの名前の所に表示された時Aボタンを押すと、11種類の技ごとに、Cボタンのどの方向に、どの技が設定されているのか、また各技のレベル（LV）や経験値（EX）がどれくらいなのかが表示されています。さらにAボタンを押すと「いりょく」「スピード」「すき」のパラメータも表示されます。

ここでは、1つのボタンに割り当てられた修得している技がすべて表示してあり、しかも、持ち替えたい技があれば、その技のところでAボタンを押すと技の持ち替えができます。

ただし、「基本」のわざは持ち替えできません。

最後にしこ名をつけてください。



自分の力士のパラメータをすべて設定すると、ストーリーモードのオープニング画面に切り替ります。

そして、しこ名をつける（変更する）状況になります。

3Dスティックでカーソルを動かし、Cボタンの上下で文字をブロック単位で移動し、使う文字をAボタンで決定します。

「おわり」にカーソルを移動させAボタンを押したら完了です。

その後、同様にして、ふりがなもつけてください。（しこ名は最大4文字、ふりがなは最大8文字まで使用することができます）

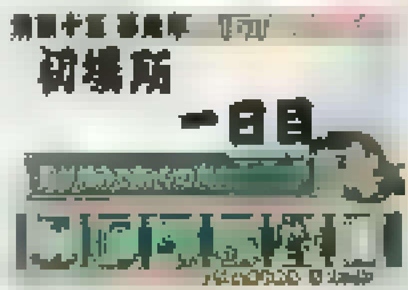
2. 本場所でがんばろう！

自分の力士を作り、しこ名を決めれば、初場所初日に登場だ。

まず、取組中の日付画面が表示されます。
ここには、6個のアイコンがあり、自分の力士の情報を見たり、セーブをしたり、取組に進んだりを、全てアイコンによって操作します。

1 取組に行く

その日の取組を行うときは、このアイコンの上にカーソルをおいてA ボタンを押すと実況とともに土俵上へ。



2 ステータスを見る

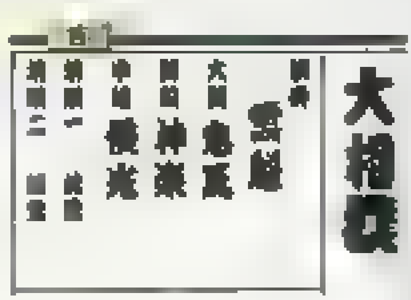
自分の力士のステータスを見るときは、このアイコンの上にカーソルをおいてA ボタンを押すと、「ようし」「つよさ」「わざ」「せいせき」を3Dスティックの左右で、選択します。

＊「せいせき」は、通算成績・連勝記録・連敗記録・金星・個人優勝・殊勲賞・敢闘賞・技能賞の各項目に関して表示されます。



3 番付表を見る

今場所の自分の番付を番付表で見るときは、このアイコンの上にカーソルをおいてA ボタンを押すと、番付表が表示され、3Dスティックの上下左右で、自分の位置を探してください。

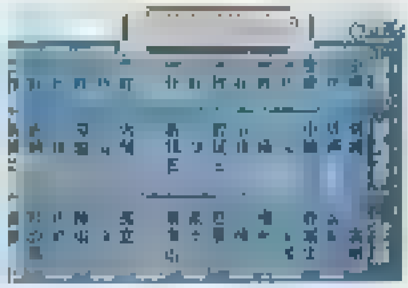


4 成績を見る



今場所の自分の成績を見るときは、このアイコンの上にカーソルをおいてAボタンを押すと、「勝敗」「きまりて」「対戦相手」が表示されます。
また同時に、本日の対戦相手も表示されます。

5 順位を見る



今場所の自分の順位を見るときは、このアイコンの上にカーソルをおいて、Aボタンを押すと、「勝敗」「ばんづけ」「しこな」が表示されます。

6 セーブする

ゲームを一度中断するときは、このアイコンの上にカーソルをおいて、Aボタンを押すと、セーブ画面に切り替わり、セーブの確認をしてきます。
なお、コントローラパックへのストーリーモードでの力士のセーブは、最大で3人までとなっています。

●ライバル力士



青竜神

主人公力士のライバル。
主人公と同期の兄弟弟子で、横綱青竜部屋の部屋頭をしている。
主人公とは仲が良いが、お互いを意識しながら稽古に励んでいる。

●昇進

前頭では、勝ち越すと地位があがります。

小結は、前頭1枚目で9勝以上あげると昇進します。

関脇は、小結で10勝以上あげると昇進します。

大関は、1.関脇で2場所連続勝ち越して、勝ち星の合計が22勝以上

2.大関から関脇へ降格した直後の場所で10勝以上あげた場合、昇進します。

横綱は、大関で2場所連続優勝すると昇進します。

●降格

前頭は、負け越すと地位が下がります。

小結は、負け越すと前頭に下がります。

関脇は、負け越すと小結へ下がります。

大関は、2場所連続で負け越すと関脇へ下がります。

横綱は、2場所連続で負け越すと引退となります。

●三賞 勝ち越しが条件で、大関・横綱は受賞できません。

殊勲賞 横綱と大関を最も多く倒した力士が受賞。同数の場合は勝ち数で、それも同数の場合は番付が下の力士が受賞。

・敢闘賞 勝ち星が一番多い力士が受賞。10勝以上が条件。同数の場合は番付が下の力士が受賞。

技能賞 最も多くの決まり手で勝った力士が受賞。6種類以上が条件。同数の場合は番付が下の力士が受賞。同点の場合は番付が下の力士となる。



登場キャラクター

総勢47名の力士のほかに、さまざまなキャラクターが登場します。



親方

元大関。[illegible]の怪我が原因で引退。その後、[illegible]部屋を興す。
寡黙で多くは語らないが、核心を突いたことを話してくれる。
力士たちの信頼もあつい。



おかみさん

親方と結婚する前の名前は柚のどか。
昔は内気でおとなしかったらしい。
現在はすっかり力士たちのお母さん役として、がんばっている。



さや

親方の娘。
生意気盛りで手を焼かせているが、主人公を兄のように慕っていて、いろいろ稽古のお手伝いをしてくれる。



[illegible]

部屋頭。主人公の兄弟子にあたる。
口も悪いが、態度も悪い。
でも、意外と人情家らしい。



[illegible]

主人公の付け人。
人がよく、主人公のわがままも二つ返事で聞いてくれる。
ただし、一言つけくわえることも忘れない。



[illegible]

[illegible]の[illegible]人。[illegible]やさし[illegible]が、
[illegible]しゃれを[illegible]よなく愛して[illegible]、みんなから[illegible]
ちょっと[illegible]かれている。



[illegible]

学校の[illegible]人
[illegible]



[illegible]

[illegible]の双子の兄[illegible]
その[illegible]をまじめ[illegible]
れる



佐[illegible]美鈴

東京の大学で[illegible]をしている
ちょっと[illegible]の女の子
[illegible]



[illegible]崎[illegible]子

[illegible]にある[illegible]崎食堂の娘。
[illegible]と世話好き。
よく[illegible]の食堂を手伝っている

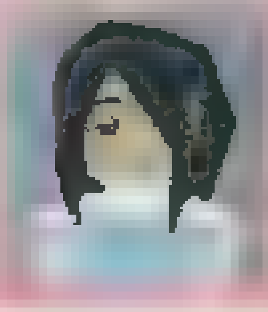


柳 智香

大阪在住の女子高生。

相撲マニアでさまざまデータに通じている。

彼女のするど[illegible]つっこみ[illegible]情熱をもっ[illegible]



柿原静絵

東京の病院の医師。

絶対[illegible]患者を見捨てない[illegible]情熱をもって[illegible]る

ひそかな時代劇ファン。



野上園子

福岡の図書館に勤務している司書。

人と話すのが苦手なので、最初はうちとけてくれないかも

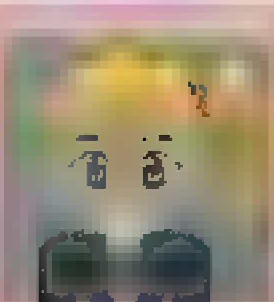
しれないが、仲良くなれば大きな助けをしてくれる。



桜井[illegible]

名古屋の小学校の先生。

[illegible]



エミリー

東京に遊びにきている外国人。

日本が好きで、すもうファン。

かなり明るい性格の女の子。

■イベント■

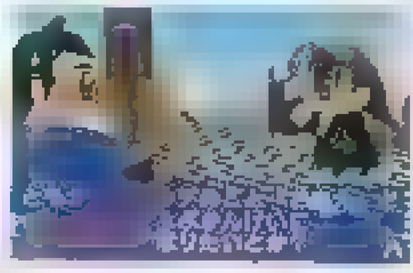
自分で作った力士は、場所中の取組以外にも場所中や場所と場所の間の期間などで、600種類を超えるイベントが展開されます。

同じ部屋や他の部屋の力士達とのふれあいや、ヒロインとの恋愛、ライバル力士との競争、場所の優勝や昇進などさまざまなイベントを通じて、あなたの力士はどのように人生を歩んでいくのだろうか？
さあ、まずは、横綱目指してスタートだ









プレイヤーは、4種類のアイコン（「力士が移動する」「取り組みに行く」「番付表を見る」「セーブする」）を3Dスティック左右で選択し、Aボタンを押して決定します。「力士が移動する」以外のアイコンは、取組中の日付画面で表示されているアイコンと同じです。
今回は、プレイヤーがいろんなところに移動して、自分の意志で、イベントに参加する形態になっています。アイコンで、「力士が移動する」を選択し決定すると、次に、6ヶ所の場所から移動するべき所を選択することができます。
各々の場所によって、イベントの内容が違います。





部屋

・自分の所属している相撲部屋です。
・稽古（ミニゲーム）を行う場所です。
取組中にパラメータは上がりませんので、稽古（ミニゲーム）で、パラメータを上げてください。



稽古（ミニゲーム）が終わると、1週間が経過します。
※稽古（ミニゲーム）の詳細は、「ミニゲームの説明」P.26を見てね。



[illegible]

力士が若い力士を連れたり、一人で行きます。
力士が遊びに行く所ですが、イベントが発生します。



公園

力士がぶらりと散歩に行く所ですが、
イベントが発生します。



[illegible]

力士がぶらりと散歩に行く所ですが、
イベントが発生します。



病院

力士が病院に行くと、けがの発生率が下がることもあります。

特別な場所

各場所の開催地によって、場所が変わります。
東京では、大学が設定してあります。
大阪では、美術館が設定してあります。
名古屋では、小学校が設定してあります。
九州では、図書館が設定してあります。









■ミニゲーム■

●ぶつかり

タイム内により多くの「ぶつかり」をかまそう！



相手の動きをよみ、方向を決めたらボタンを押していきます。
3Dスティックで方向を合わせ、Cボタンでぶつかっていきます。

●つっぱり

左右交互にボタンを押して「つっぱり」をくりだし、相手をKOしよう！

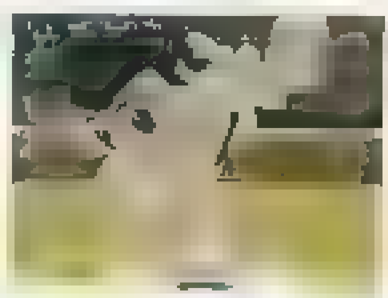


タイム内に一定回数くらわせれば、次のステージに進めます。
相手を早く倒すほど、高い得点がもらえます。片方だけ連打しても「つっぱり」は出ないので気をつけてください。

Cボタン（▶）　右手のつっぱり
Cボタン（◀）　左手のつっぱり

●しこふみ

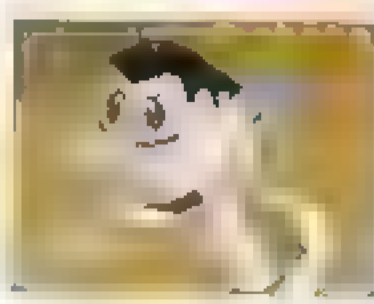
タイミングよく指定されたボタンを押して、「しこ」をふもう！



Cボタンでしこふみの動作です。
ボタンマークが出てからボタンを早く押すほど、高い得点が出ます。ボタンマークが出る前にボタンを押したり、違う方向のCボタンを押すと、失敗になってしまいます。ボタンを押したタイミングによって、3種類の絵が左下に表示され、上・中・下の3枚の絵をそろえると、ボーナス点がもらえます。

●はこびあし

タイム内にできるだけ「はこびあし」で進もう！



左右のゲージを、なるべく上のほうで止めてください。
ゲージを上で止めるほど進むきょりが長くなります。
ゲージが1番上をこえると失敗なので気をつけてください。

Cボタン（▶）　右ゲージを止める
Cボタン（◀）　左ゲージを止める

●もちあげ

バーベルを持ち上げて、筋肉モリモリになろう

3Dスティックで点を操作します。Cボタンの左右でバーベルを動かします。レーダーの中を動きまわる点を、内わくに入れCボタンを連打するとバーベルが上がっていきます。内わくに入っていない時にボタンを押してしまうと下がってしまいます。1番上までバーベルを上げるとボーナスチャンスです。ボタンを連打し続けてください。



●じゅうなん

3Dスティックをゆっくり倒すけいこをしよう！

体の向いている方向に3Dスティックで倒していきます。倒すのが早すぎたり、方向をまちがえると失敗してしまいます。倒しすぎても失敗になってしまうので、気をつけてください。



●うけみ

空中にいるあいだにたくさんの技を決めよう！

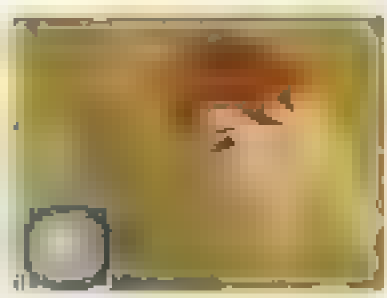
3Dスティックで左上のコマンドを入力して、ボタンを押すと技が出ます。1つ成功したら次のコマンドが出てきます。続けてCボタンで技を出してください。ボタンマークが出ている時にボタンを押さないと、技が出ないので気をつけてください。はじめの技はいつボタンを押しても大丈夫です。ちゃくちまえ、頭が上にきた時、Cボタンを押してください。頭のてっぺんが上を向いているほど、高い得点が出ます。



●てっぽう

タイム内により多くの「てっぽう」を決めよう

左右に出てくる「手のひら」パネルに「てっぽう」を決めると成功です。そのほかのパネルの絵とまちがえないようにしてください。Cボタンの上下を押してしまっても失敗なので、気をつけてください。



Cボタン ▶　右手のてっぽうを出す

Cボタン ◀　左手のてっぽうを出す

とりくみモード

たいせんモード

1つの取組のたいせんを行うモード。
わざのタイミングや防御のタイミングを実戦を通じて試してみよう！

1. モードの決定

たいせんモードとボトムアップ杯モード(トーナメント戦)との選択を3Dスティックの上下で選択し、Aボタンで決定。



2. にんずうの決定

(3Dスティックの左右で、ルール・どひょうの設定も)
1Pか2P対戦かコンピュータ対戦を観戦するかどうかを3Dスティックの上下で選択します。



3. ルールの決定

(3Dスティックの左右で、にんずう・どひょうの設定も)
「はさみあし」「まった」(3Dスティックの上下で選択)の「あり」か「なし」かをCボタンの左右で選択します。



4. どひょうの決定

(3Dスティックの左右で、にんずう・ルールの設定も)
両国、名古屋、大阪、福岡、月面、屋形船、露天風呂、橋、寺の9つの土俵を3Dスティックの上下で選択します。

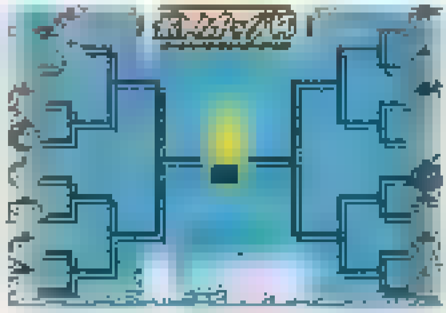


5. 確認画面で「OK」なら、Aボタンで決定。

6. 力士の決定

自分の使う力士と対戦相手の力士を3Dスティックの左右で選択し、Aボタンで決定。スタートボタンを押せば、自動的に力士が決定。確認後、取組画面へ。

ボトムアップ杯モード



勝ち抜きのトーナメント戦を行うモード。
ボトムアップ杯を手にするようがんばろう！

1. モードの決定

たいせんモードとボトムアップ杯モード（トーナメント戦）の選択を3Dスティックの上下で選択し、Aボタンで決定。



2. にんずうの決定

（3Dスティックの左右で、ルール・どひょうの設定も）
1Pから4Pまでのプレイ人数およびコンピュータ対戦の観戦を3Dスティックの上下で選択します。



3. ルールの決定

操作方法は「たいせんモード」と同じ。（P.28を参照）

4. どひょうの決定

操作方法は「たいせんモード」と同じ。（P.28を参照）

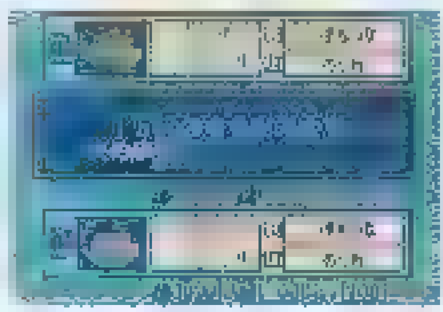


5. 確認画面で「OK」なら、Aボタンで決定。

6. 力士の決定



自分の力士や友達の力士その他のすべての対戦相手の力士を3Dスティックの左右で選択し、Aボタンで決定。スタートボタンを押せば自動的に力士が決定。確認後トーナメント画面に切り替わり、Aボタンを押すと取組画面へ。ボトムアップ杯の場合、他人のコントローラパックに入っている対戦力士は使用できません。

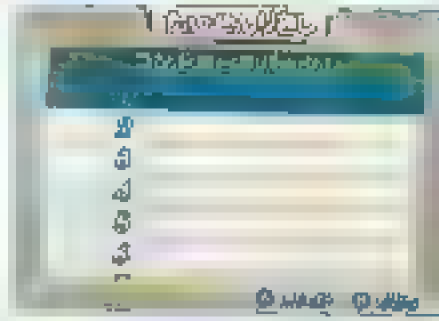


※Watchモードの設定：進行中にBボタンWatchモードのON／OFFができます。（コンピュータ対戦を観戦）

たいせんりきしモード

1. モード選択画面で、「たいせんりきしモード」を選択してAボタンで決定します。

コントローラパック内のセーブされているデータが表示されます（最大16個）。



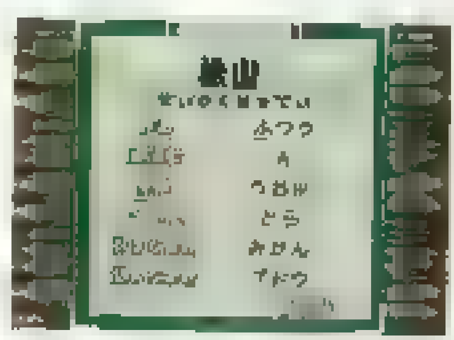
データの表示されていないところを3Dスティックの上下で選択してAボタンで決定すると「力士データのとうろく」画面が表示され、



Aボタンを押すことによって、コントローラパックにセーブされているデータが表示されます。



さらに、ここでAボタンを押すと、「せいかくせってい」画面に切り替わります。



● コントローラパックが1P以外のコントローラにも使用されている時は、3Dスティックの左右で他のコントローラパック内の状況が表示されます。



2. 登録したデータを選択してAボタンで決定すると、「力士データをみる」「力士データのさくじょ」「せいかくせってい」の選択画面が表示されますので、3Dスティックの上下で選択しAボタンで決定します。
「力士データをみる」では、力士のステータス画面に切り替わります。
「力士データのさくじょ」では、データの削除の確認をしてきます。
「せいかくせってい」では、性格、血液型、星座、12支、好きな果物、嫌いな果物を3Dスティックの上下で選択し、3Dスティックの左右で内容を設定します。
最後に、カーソルを「おわり」に移動させてAボタンで決定すると、登録の確認をしてきますので「はい」なら完了です。

3. 「せいかくせってい」で登録した内容により、コンピュータで自動対戦する時の動き方が変わってきます。
友達と自分の育てた力士をコンピュータで対戦させるときに重要になってくるので、考えて設定してください。

4. 16名の力士による勝ち抜きのトーナメント戦の始まりです。力士セレクトが終わると、プレイヤーセレクトで選んだ1P～4Pの各プレイヤーはコンピュータによってランダムにトーナメント表の中に振り分けられます。1回戦は表の左側から順に始まり、勝負がつくと次の取組に進みます。4回勝ち続ければトーナメント戦優勝。自分以外のプレイヤーやコンピュータ同士の対戦もWatchモードで観戦し、相手の得意技やクセなどを研究して優勝をめざそう！

※ 友達同士の対戦
「たいせんりきしモード」で登録した力士は、「取り組みモード」、「ボトムアップ杯」の力士設定の画面で力士を設定することによって、自分の作った力士で遊ぶことができます。
コンピュータ同士の対戦にすると、本当の力士の強さがわかります。（1P、2Pで対戦すると、プレイヤーのテクニックが勝負を左右します）

決まり手一覧

決まり手は勝敗を決めた技のことをいいます。

●基本技



①突き出し－相手の体を突いて土俵外に出す
②突き倒し－相手の体を突いて土俵内外に倒す
③押し出し－相手の体と接したとき手のひら、腕で押して土俵外に出す
④押し倒し－押しを残そうとしてこらえるのを土俵際、土俵内で倒す
⑤寄り切り－四つに組んだ体勢で寄り進んで、相手を土俵外に出す
⑥寄り倒し－四つに組んだ体勢で寄り進んで、相手を倒す
⑦浴びせ倒し－土俵内で組んだ体勢を耐えようと上体が反ったときに、のしかかりおおいかぶさるように倒す

●投げ技



①下手投げ－四つに組んで廻しを引き、下手から投げる
②上手投げ－四つに組んで廻しを引き、上手から投げる
③小手投げ－組んだとき相手の片腕を抱え込んで投げる
④掬い投げ－差した下手で廻しを引かずに投げる
⑤上手出し投げ－上手からの投げで腰をいれず廻しを引いた肘を脇につけ、体を開きながら相手を前に掬わせるように倒す
⑥下手出し投げ－下手からの投げで腰をいれず廻しを引いた肘を脇につけ、体を開きながら相手を前に掬わせるように倒す
⑦一本背負い－相手の片手をつかみ、背を向けながらもぐり込んで肩にかついで前に投げ倒す
⑧二丁投げ－二本の足を払う形の投げ
⑨櫓投げ－持ち上げて思いきりよく振り捨てる
⑩掴み投げ－廻しを引いてつかみあげて投げる
⑪腰投げ－相手の体を腰にのせ大きく投げ飛ばす

●掛け技

蹴手繰り　立ち合い、突き合いのとき相手が当たる寸前に体を開き、相手のくるぶしの内側あたりを、足の裏で内から外へ蹴り、体を前に叩き落とす

小股掬い　出し投げを打ち、相手が残そうとして、打たれた方の足を一歩前に出したときなどに、その足のヒザ関節の内側を片手で掬いあげ倒す

大股　出し投げを打たれた相手が、小股掬いを恐れ、逆の足を踏み込んで残そうとしたときに、この足を片手で内側からすくいあげて倒す

蹴返し　相手のくるぶしあたりを蹴りあげてから体を引いて倒す

足取り－相手の足を両手で抱え込み体をつけて倒す

渡し込み－相手の足に腕を掛けて引きおおいかぶさるように倒す

手斧掛け　相手の内股に足を入れ片手をつかみひねり倒す

切り返し－相手の技を防ぐため、送った足を軸に倒す

褄取り－相手の足を後ろに引き上げ倒す



●反り技

居反り　相手のワキの下へ頭を入れて食い下がり、腰を落として反り返って倒すか、土俵外に出す

●捻り技

肩透かし－差し手で相手の肩の付け根を抱え込んで、もう片方の手で相手の肩のあたりを叩くようにして引き倒す

鯖折り－廻しを引いて相手の体を引きつけながら、上からのしかかるようにしてヒザをつかせる

合掌捻り　相手の首の後ろで両手を組み捻り倒す

腕捻り－横向きになって相手の腕を抱え外側に捻る

襷反り　相手をかついだ格好のまま真後ろに反り倒す

撞木反り　相手を肩の上にかつぎあげ後ろに落とす

掛け反り－外側から相手の足を掛けるか払って反り倒す

巻き落とし　両手で相手の体を抱え巻くように捻り片手で突き倒す

とったり－相手の腕を素早く抱え込み捻って前へ倒す

- 逆とったり：相手にとられた腕を曲げ、逆に相手の腕を抱え込んで前に倒す
- 網打ち：相手の差し手を抱え込み捻って投げる

●特殊技

- 叩き込み：相手が低く出てくるのに対し、体を開いて首・肩・背を叩いて前に這わせる
- 吊り出し：相手の体を完全に持ち上げて土俵外に運び出す
- 吊り落とし：吊り上げた相手を土俵内外で倒す
- 送り出し：相手の背後に回って後ろから押して土俵外に出す
- 送り倒し：相手が送り出されまいとこらえるのを倒す
- 打っ棄り：土俵際で腰を落とし、反って相手を左右いずれかに振り捨てる
- 極め出し：相手の差し手の関節を片手または両手でも外側から極めて土俵外に出す
- 極め倒し：相手の差し手の関節を片手または両手でも外側から極め、相手が残そうとするのを極めて倒す
- 引っ掛け：前へ出てくる相手の片腕を取り捻り倒す
- 呼び戻し：投げを打つように見せかけてその反動で逆方向にひねり倒す

●非技（勝負結果）

- 勇み足：土俵際に追い込んだとき、相手が土俵内にあるにもかかわらず、不用意にツマ先や足を出す

64大相撲2の全技

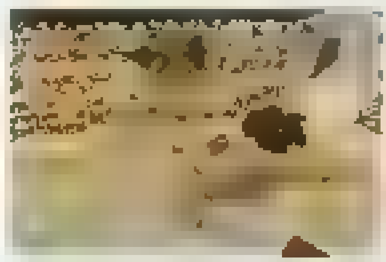
●通常技

（最初の入力は、仕切りの位置を決めるものです）



立ち合いの基本技

技	ボタン	説明
●ぶちかまし		（相手の胸に頭からぶつかること）
●変化		（ボタンの方向に相手をよける）
●まわしをとる		（相手のまわしをとりにいくとか）



立ち合いの得意技

（仕切りの後、立つときに入力する技）

技	ボタン	説明
●猫だまし		（相手の顔の前で手をたたきおどかす）
●バック立ち		（立ち上がるときに後ろにさがる）
●はたき込み		（相手が出てくるのに対し、肩や背をたたいて前にはわせる）
●かたすかし		（よけながら相手の腕を取り背をたたいて前へ倒す）
●ぶちかまし(低)		（通常より低く相手の胸に頭からぶつかること）
●八艘飛び		（相手が出てくるところをジャンプして飛び越す）
●けたぐり		（立ち合い時に相手の足を蹴って倒す）
●張り手		（相手の顔を横からたたく）
●引き落とし		（相手が出てくるところを引いて肩をたたき前におとす）
●受け止める		（胸を張り、相手のぶちかましを受け止める）

離れているときの通常技



●突っ張り	(相手の体や顔を手のひらでたたく)
●もぐる	(相手のふところにもぐりこむ引き落とし以外無敵)
●回り込み	(ボタンの方向に小さくまわりこむ)

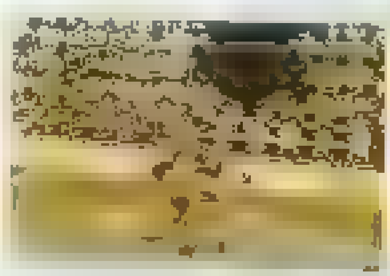
組んだときの通常技



●寄り	(相手の体を引きつけて押していく)
●まわし切り(投げ)	(とられたまわしを振り切る)
●下手投げ	(四つに組んでまわしを引き下手から投げる)
●上手投げ	(四つに組んでまわしを引き上手から投げる)

状況技

(ある条件を満たしたときでる技)



●うっちゃり	(土俵際に追いつめられたとき体をひねって後ろに投げる)
●つり出し	(相手を土俵際に追いつめて体を完全に持ち上げ土俵外に出す)
●送り出し	(相手の背後にまわって後ろから押し出すまたは押し倒す)
●網打ち	(相手の差し手を抱え込み捻って投げる)

連続技

（組んだときに技が戻るときに入力）



●上手投げの後に大股	（上手投げを耐えた相手の足をすくい倒す技）
●下手投げの後に小股すくい	（下手投げに耐えた相手の踏み出し足をすくい倒す技）
●寄りの後につり落とし	（寄りを耐えた相手を持ち上げ土俵外に出す）

返し技

（相手の攻撃技が戻り始める時に入力）



●上手投げを下手投げで返す	（相手の上手投げを耐え、下手投げで返す）
●下手投げを上手投げで返す	（相手の下手投げを耐え、上手投げで返す）
●寄りをきめ押し	（相手の寄りを耐え、相手の肘を極め押し出す）
●小手投げを切り返し	（相手の小手投げを耐え、切り返す）
●つかみ投げをつま取りで返す	（相手のつかみ投げを耐え、つま取りで返す）

●とったりを逆とったりで返す	◯	（相手のとったりを耐え、逆とったりで返す）

得意技（離れているとき）

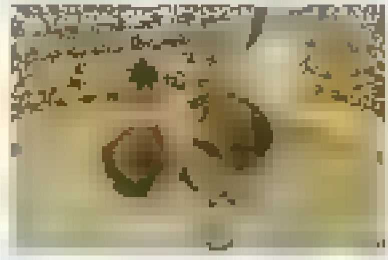


力士により異なる技。
※得意技を出したくないときは、
　Zトリガーを押しながら、通常技入力。

●前みつ押し	◯	（相手の前まわしをつかんで押していき相手の体勢をくずす）
●のど輪	◯	（相手ののどに手を当てて押していく技）
●はたき込み	◯	（相手をかわし肩や背をたたいて前にはわせる）
●もぐる	◯	（相手のふところにもぐりこむ。はたき込み、まわし取る以外無敵）
●張り手	◯	（相手の顔を横から張る。一発KOあり）
●合掌ひねり	◯	（両腕で相手の頭をはさんでひねり倒す技）
●蹴返し	◯	（相手のくるぶしあたりをけり上げてから体をひねって倒す）
●回しをとる	◯	（手をのばし、相手のまわしを取りにいく）
●足取り	◯	（相手の足を両手で抱え込み体をあずけて倒す）
●もろ手づき	◯	（両手で相手の胸を突く）

得意技（組んでいるとき）

力士により異なる技。相手が赤くなっているときに入力。
※得意技を出したくないときは、
　Zトリガーを押しながら、通常技入力。



●小手投げ		（相手の差し手を抱え込んで投げる技）
●すくい投げ		（差した下手でまわしを引かず投げる技）
●下手出し投げ		（上手まわしをつかみ、相手を引きずり回して投げる技）
●上手出し投げ		（下手まわしをつかんで相手を引きずり回して投げる技）
●のど輪		（相手ののどに手を当てて押す）
●がぶり寄り		（相手のふところにもぐり連続して突き上げるように倒す技）
●いぞり		（相手のふところにもぐり反り返って後方に投げる）
●まわし切る		（その場で腰を振ってまわしを切る）
●さばおり		（相手のまわしを[illegible]引きつけ[illegible]腰を[illegible]）
●引きつける		（引きつけて体力を奪う）
●つかみ投げ		（まわしを[illegible]つかみあげ投げる）
●腕ひねり		（[illegible]になって相手の腕を抱え外側に[illegible]）
●腰投げ		（相手の体を腰[illegible]大きく[illegible]投げ飛ばす）
●巻き落とし		（両手[illegible]相手の体を抱え巻くよう[illegible]手で突き倒す）
●たすきぞり		（相手をかついだ体勢のまま後ろに反り倒す）

●ちょん掛け	○	（相手の内股に足を入れ片手をつかみひねり倒す）
●つり	○	（相手の体を完全に持ち上げ土俵外に出す）



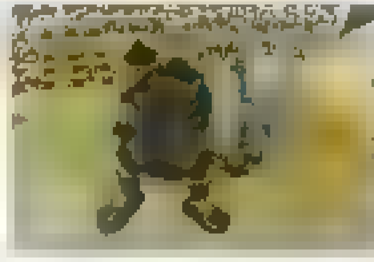
流し技

●渡し込み	○	（相手の足に腕を掛けてらきおおいかぶさるように倒す）
●引き落とし	○	（相手が出てくるところを肩をたたいて前に倒す）
●とったり	○	（相手の腕を素早く抱え込み捻って前へ倒す）
●引っ掛け	○	（前へ出てくる相手の片腕を取り捻り倒す）









先読み技

●二丁投げ	○	(相手の体を腰にのせ、両足を払うように投げる技)
●撞木反り	○	(相手を肩の上にかつぎ上げうしろに落とす)
●風車落とし	○	(回転して逆さに落とす)
●やぐら投げ	○	(相手の股に足を入れ、そのヒザで持ち上げて投げる技)
●掛けぞり	○	(外側から相手の足を掛けるかはらって反り倒す)
●一本背負い	○	(相手の片手をつかみ肩にかついで前に投げ倒す技)
●呼び戻し	○	(投げを打つように見せかけてその反動で逆方向にひねり倒す)
●飛鯨	○	(バックドロップ風投げ)
●あびせ倒し	○	(相手にのしかかり、おおいかぶさるように倒す)
●日傘投げ	○	(片手で持ち上げて投げる)





コントローラパックとデータの交換について

このゲームでは別売の「コントローラパック」を使用することによって、成長させた力士のデータをセーブしておくことができます。
※コントローラパックがなくても、ゲームの進行に支障はありません。

■コントローラパックにデータをセーブする前に

※ご使用の前に必ずコントローラパックの取扱説明書をよくお読みください。
※本体のスイッチが入っているときはコントローラパックを抜き差ししないでください。

1 コントローラパックを1P用のコントローラにセットしてください。
2 このゲームのデータ保存に必要なページ数は46ページです。すでに他のゲームのデータをセーブしてあるコントローラパックを使用する場合は、コントローラパックメニュー画面で残りページ数を確認してください。

■コントローラパックのメニュー画面

コントローラパックの残りページが46ページもない場合は不必要なデータを消去し、46ページの空きを確保してください。
※データのセーブ中に電源のOFFやリセット、コントローラパックの抜き差しを行うと正しくセーブされない場合があります。



スタートボタンを押したまま電源を入れるかリセットボタンを押すと、画面上にコントローラパックメニュー画面が表示されます。

■コントローラパック使用時のメッセージ

コントローラパックを使用する際に、何らかの問題が生じた場合には、画面中にメッセージが表示されます。

「コントローラパックがセットされていません。データをセーブしたいときは、1Pのコントローラにパックをセットしてください。」

いったん本体の電源を切ってから、1P用のコントローラにコントローラパックをセットしてください。ただし、コントローラパックをセットしていなくても通常のプレイは可能です。

「コントローラパックの残りページが足りないので、データがセーブできません。このゲームのノートをつくるには46ページひつようです。くわしくはせつめいしょをおよみください。」

コントローラパックメニュー画面でパックの空きを確保してください。ただし、ページが足りなくても、そのまま続行することは可能です。

「コントローラパックのデータをよみこめませんでした。」
「ゲームノートがつくれません。」
「データがセーブできませんでした。」
「データをけすことができませんでした。」

もう一度、各機器が正しく接続されているかどうかを確認したうえで、作業をやり直してください。

振動パックについて

このソフトは「振動パック」に対応しています。振動パックをコントローラにセットすれば、ゲーム中、力士の体に衝撃を受けた場合（対戦中のぶつかりあいやミニゲーム中）にコントローラが振動し、まるで実際に自分が力士になって戦っているような感覚でプレイすることができます。

振動パックを利用した2P対戦での例

力士を選択し、取組画面にいく前に振動パックをさすと使用可能になります。

コラム…相撲の基本用語

ごっつあん：「ごちそうさま」のなまりだが、現在では「ありがとう」という広い意味で使われている。物をもらったり親切にしてもらったとき、物を借りるときにも「電話ごっつあん！」というように使う。

しこ名：力士の呼び名。
過去、幕内・十両で実在した珍しいしこ名を紹介しよう。
幕内・・・勢い力八（明治）羽衣天昇（昭和）
十両・・・猪シ鍋吉（明治）浦島亀之助（明治）

すもう：日本の国技。
すもうに似た競技は世界にも多く、モンゴルでは最も人気のあるスポーツでテレビの生中継も行われている。韓国やスイス、オランダでも同様の競技がある。

立ち合い：仕切りの後、両力士の息が合って立ちあがるまでの動き。
相撲は立ち合いで勝負が決まるといわれるほど大切な瞬間で、力士は先手を取り有利な体勢に持ちこむため立ち合いに工夫をこらす。調子の悪い力士は立ち合いにも鋭さを欠く。

ちゃんこ：お相撲さん料理の総称。
番付の上位者から食べていくのがふつうで、稽古が終わった午前11時から午後1時まで朝昼兼用、夜は6時から8時頃までで1日2食。

四つに組む：両力士が体を密着させ、四つに組み合うこと。
互いに右腕を下手に差した四つ身を右四つ、左腕を下手に差した四つ身を左四つという。

使用上のご注意

⚠ 警告

●使用しない時は、安全のためACアダプタのプラグをコンセントから必ず抜いてください。接続したままにしておくと、火災や故障の原因となることがあります。
●カセットの分解や改造は絶対にしないでください。故障や火災、感電の原因となります。
●雷がなりはじめたら、安全のためカセットや本体、ACアダプタに触らないでください。落雷によっては火災や感電の原因となります。

⚠ 注意

●NINTENDO 64をプロジェクションテレビ（スクリーン投影式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面焼け）が生ずるため、接続しないでください。
●カセットはプラスチックや金属部品でできています。燃えると危険ですので捨てる場合は十分注意してください。

〈使用上のおねがい〉

●カセットを差し込む時は、カセットや本体に無理な力が加わらないように十分注意して、最後までしっかりと差し込んでください。無理な力で差し込むと、故障の原因となります。
●精密機器ですので、極端な温度条件下でのご使用や保管および強いショックを避けてください。
●端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
●シンナー・ベンジン・アルコールなどの揮発油では絶対ふかないでください。材質が変質して傷めることがありますので注意してください。
●カセットを抜き差しする時は、必ずNINTENDO 64本体の電源スイッチを切ってください。電源スイッチを入れたままで抜き差しした場合、本体やカセットが故障することがあります。
●3Dスティックや十字キーを無謀に操作すると、故障の原因になるばかりでなく、まれにゲームの進行に支障をきたすおそれがありますのでご注意してください。

本格相撲対戦&最強横綱育成ゲーム

64大相撲2

BOTTOM UP

株式会社 ボトムアップ

〒164-0001 東京都中野区中野3-33-3 インツ中野ビル8F

TEL.03-3382-3611